

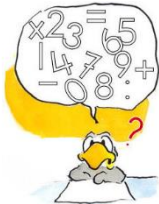




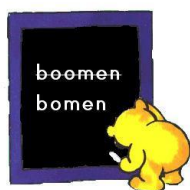
Adviezenboekje

Groep 4

2022 - 2023

<p>Algemeen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Laat uw kind elke ochtend ontbijten. • Zorg ervoor dat uw kind op tijd naar bed gaat (19.00 uur). • Maak thuis een rustige plek waar huiswerk gemaakt kan worden. • Ziekte afmelden: voor half 9 uur via Parro <p>Meer dan 1 dag ziek → elke dag ziekmelden</p> <p>Toelichting: Als uw kind een keer niet naar school kan komen omdat het ziek is of bijvoorbeeld naar de dokter moet, meld uw kind dan voor half 9 af via Parro.</p> <p>LET OP! Is uw kind meer dan één dag ziek, dan moet u uw kind elke dag opnieuw ziekmelden. Doet u dit niet, dan zal uw kind als ongeoorloofd afwezig genoteerd worden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plan uw afspraken bij de tandarts en dergelijke <u>na schooltijd</u>.
<p>Taal</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • De kinderen leren via verwerking in Chromebook: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nieuwe woorden. ○ Taal verkennen (bijv. letters, leestekens, alfabet, lidwoorden, voorzetsels). ○ Schrijven (bijv. een uitnodiging, een recept). ○ Spreken en luisteren (bijv. een persoonlijk verhaal vertellen, een telefoongesprek voeren). • Oefen samen de leerbladen. • Laat uw kind naar Nederlandse tv-programma's kijken. • Maak het huiswerk voor taal samen.
<p>Lezen</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Lees dagelijks minstens 15 minuten boeken in het Nederlands. • Lees samen en praat na met uw kind over wat er is gelezen. • Stel uw kind vragen over het verhaal (zie de bijlage: vragen over verhalen). • Lees boeken in de moedertaal. • Leen minstens 1x per maand boeken uit de bibliotheek. • Via Cloudwise kan uw kind lezen in de leesmethode Estafette en in DC-online (een website met informatieboeken).
<p>Rekenen</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • De kinderen leren via verwerking in Chromebook: <ul style="list-style-type: none"> ○ Het optellen en aftrekken tot 100 (zie bijlage 3: optellen en aftrekken). ○ Tellen tot 100, terugtellen van 100 tot 0. ○ Tellen met sprongen van 5 en 10 (bijv. 5-10-15-20 etc.). ○ Klokkijken: hele en halve uren op de analoge en de digitale klok en kwartieren (kwart over/kwart voor) op de analoge klok. ○ Tafels oefenen: 1 t/m 6 en 10. ○ Alle munten en biljetten t/m 100. • Pas de rekenstrategieën van school ook thuis toe. • Maak het huiswerk voor rekenen samen.

Spelling



- De kinderen leren via verwerking in Chromebook:
 - 2 medeklinkers aan het begin/eind (bijv. klap en tent).
 - 3 medeklinkers aan het begin/eind (bijv. strik en worst).
 - 2 medeklinkers met tussenklank (bijv. wolk en berg).
 - v-, f-.
 - z-, s-.
 - sch-, schr-.
 - ng, nk.
 - eer, oor, eur.
 - ei, ij.
 - aai, ooi, oei.
 - be-, ge-, ver-.
 - eind-d.
 - eeuw, ieuw, uw.
 - au, ou.
 - ch, cht.
 - Verkleinwoorden met je, tje, pje.
 - Gesloten lettergreep (dubbele medeklinker).
 - Open lettergreep (tweetekenklank).
- Maak het huiswerk voor spelling samen.
- Oefen dagelijks 5 woorden van de woordenlijst (per thema).

Huiswerk



- Uw kind krijgt **huiswerk** via Gynzy in bundels op niveau en op papier.
- Via Parro kunt u de planning van het huiswerk zien.
- Maak een **dagplanning** met uw kind zodat hij/zij leert plannen (zie bijlage 2: dagprogramma).

Toetsen



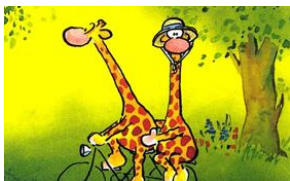
- **Ouderportaal:**
Het Ouderportaal is een informatiepagina voor ouders van IKC El Habib. Daarop staat informatie over uw kind, uzelf en de school. U kunt bijvoorbeeld de toetsresultaten van uw kind bekijken.
Dit is het internetadres: <https://ouders.parnassys.net>
U logt in met hetzelfde mailadres en wachtwoord dat u nu gebruikt voor Parro.
- **Parro:**
Op Parro kunt u zien wanneer uw kind welke toets heeft.

Computer



- Gynzy
- Kijk op onze website
www.elhabib.nl
Kijk ook op de kinderplaats. Daar kun je o.a. voor rekenen, taal, spelling en begrijpend lezen spelletjes vinden.
- Leerzame websites
www.leestrainer.nl (oefenen voor CITO-toetsen)
www.jeugdjournaal.nl
www.schooltv.nl
www.okki.nl
www.rekenen-oefenen.nl
www.squla.nl
www.spellingoefenen.nl
www.redactiesommen.nl
www.taaloefenen.nl
- Leerzame gratis apps rekenen :
Tafels trainen
TafelTrainerJunior
Tafels oefenen
Slice it!
- Leerzame gratis apps wereld oriëntatie :
Dierenzoeker
Lekker vies
Zoek het uit
Google earth
Topo Test Nederland
Go Topo
X was hier
Hier was het nieuws
- Leerzame gratis apps beeldende vorming :
Muse-app
Colar mix
Finger paint magic
Hoe te tekenen
Paint it back

Wereldoriëntatie



- We gebruiken de nieuwste methode; Naut - Meander – Brandaan versie 2
- Wetenschap en techniek wordt geïntegreerd in wereldoriëntatie lessen.
- De kinderen leren over seizoenen, gezond eten/drinken, de omgeving, hun lijf (organen en spieren) en landschap.

**Kunsthinnige
vorming**



- We maken gebruik van de methode Uit de kunst
- Kinderen leren met verschillende materialen werken en ontwikkelen oog voor kunst.

**Sociaal
emotionele
ontwikkeling**



- We gebruiken hiervoor de methode Kwink!
- De kinderen leren op een prettige manier omgaan met hun klasgenoten en leerkrachten. Ze leren herkennen van emotie(s) en leren ermee omgaan.

<p>Gezond gedrag</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Laat uw kind elke ochtend ontbijten. • Geef uw kind drinken mee, in een beker of in een plastic flesje. Melk, Fristi of Chocomel mag wel in een pakje meegegeven worden. • Geef zo vaak mogelijk groente en/of fruit mee. • Priklimonade, chips, chocoladereep en snoep zijn niet toegestaan.
<p>Sport</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Het is verplicht om de gymtas van school te gebruiken. Deze is voor 3 euro verkrijgbaar bij de juf. • Het is belangrijk om te bewegen. Schrijf uw kind in bij een sportclub. Bijv. voetbal, zwemmen of gymnastiek.* • Vooral teamsport is heel belangrijk voor de sociale ontwikkeling van kinderen. • Geef de gymspullen van uw kind mee op <u>maandag</u>. <p>*Heeft u financieel hulp nodig om dit te kunnen verwezenlijken? U kunt gebruik maken van jeugdsportfonds. Zie voor de voorwaarden ; www.jeugfondssportencultuur.nl</p>
<p>Ontspanning</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Zorg voor voldoende ontspanning voor uw kind. Dit kan door; <ul style="list-style-type: none"> - Te lezen - Samen gezelschapsspellen spelen: bijv. Mens erger je niet, Domino, Memory, e.d. - Buiten spelen, fietsen. - Teken en knutselen.

<p>Bedtijd</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Zorg ervoor dat uw kind rond 19.00 uur in bed ligt. • Voorlezen is erg prettig voor u en uw kind als u dat voor het slapengaan doet.
<p>TV kijken</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Laat uw kind TV-programma's kijken in het Nederlands. Denk hierbij aan programma's zoals; <ul style="list-style-type: none"> ○ Klokhuis ○ Z@ppelin ○ Schooltv ○ Jeugdjournaal (via internet; www.jeugdjournaal.nl)
<p>Contact leerkracht/Intern begeleider</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Neem contact op met de leerkracht via Parro. Alle communicatie tussen school en ouders verloopt via Parro. Op Parro staan belangrijke berichten vanuit de directie en de leerkrachten. Let op: Foto's die op Parro geplaatst worden waar meerdere kinderen op staan mag u niet delen via social media of WhatsApp (AVG). • E-mailadres groep 4a: emel.serdan@elhabib.nl • E-mailadres groep 4b: kubra.urkmez@elhabib.nl • E-mailadres IB'er: remziye.seymen@elhabib.nl • Neem minstens 1x per maand contact op met de leerkracht van uw kind om op de hoogte te blijven over de ontwikkeling van uw kind. • Uw aanwezigheid tijdens rapportgesprekken is erg belangrijk.

BIJLAGE 1: VRAGEN OVER EEN VERHAAL

Wie-Wat-Waar-kaartje		
1		Wie? Over wie of wat gaat het verhaal?
2		Wat? Wat gebeurt er?
3		Waar? Waar speelt het verhaal zich af?
4		Wanneer? Welk jaar, welke maand, welke dag, hoe laat, ochtend, middag, avond?
5		Waarom? Waarom gebeurt iets? Wat is de oorzaak?
6		Hoeveel? Welke getallen worden genoemd?
7		Bedenk zelf een vraag

BIJLAGE 2: DAGPROGRAMMA

16.00 UUR	
16.30 UUR	
17.00 UUR	
17.30 UUR	
18.00 UUR	
18.30 UUR	
19.00 UUR	

Zelf invullen hoe laat je wat doet, maak je eigen programma-indeling.

- MINIMAAL 20 MINUTEN PAPIEREN EN 20 MINUTEN DIGITAAL HUISWERK MAKEN
- MINIMAAL 15 MINUTEN HARDOP LEZEN,
- DE REST VAN JE TIJD MAG JE ZELF INVULLEN, BIJVOORBEELD: SPELEN, TV-KIJKEN, ETEN, ENZ;
- BIJ HET NAAR BED GAAN NIET VERGETEN SALAWAT OP TE ZEGGEN!

Door het ondertekenen van dit programma gaan de leerling en de ouders akkoord met de volgende afspraak:

als ik me aan deze afspraak houd, dan krijg ik van mijn ouders aan het einde van de maand een **beloning**.

HANDTEKENING
LEERLING

HANDTEKENING
VADER

HANDTEKENING
MOEDER

BIJLAGE 3: OPTELLEN EN AFTREKKEN

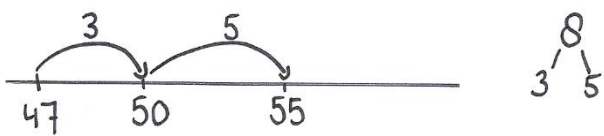
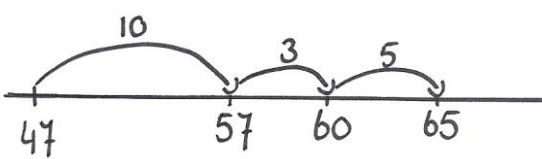
In groep 4 rekenen de leerlingen in eerste instantie tot 20 en uiteindelijk tot 100 (alle somtypen). Rekenen naar analogie ($4+3=7$, dus $74+3=77$) is een van de strategieën die bewust ingezet worden.

Voorbeelddoelen:

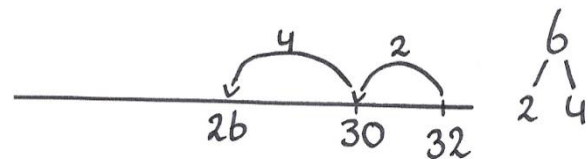
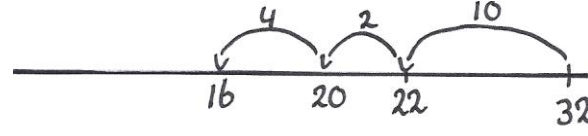
- Automatisering van het optellen, aftrekken en splitsen t/m 10;
- Optellen en aftrekken tussen 10 en 20;
- Optellen en aftrekken over het eerste tiental, ook automatiseren;
- Optellen en aftrekken met tientallen;
- Optellen en aftrekken tussen de tientallen naar analogie ($4+3= \rightarrow 74+3=$; $8-5= \rightarrow 48-5=$);
- Optellen en aftrekken met eenheden over het tiental ($38+5=$; $83-7=$);
- Optellen en aftrekken met tientallen ($57+20=$; $94-30=$);
- Optellen en aftrekken tot en met 100: alle somtypen.

De getallenlijn:

Optellen

$47+8=55$	 <p>A number line starting at 47. An arrow labeled '3' points to 50. A second arrow labeled '5' points from 50 to 55. To the right, a tree diagram shows the number 8 at the top, with lines leading down to 3 and 5.</p>
$47+18=65$	 <p>A number line starting at 47. An arrow labeled '10' points to 57. A second arrow labeled '3' points to 60. A third arrow labeled '5' points to 65.</p>

Aftrekken

$32-6=26$	 <p>A number line starting at 32. An arrow labeled '4' points to 30. A second arrow labeled '2' points to 26. To the right, a tree diagram shows the number 6 at the top, with lines leading down to 2 and 4.</p>
$32-16=16$	 <p>A number line starting at 32. An arrow labeled '4' points to 28. A second arrow labeled '2' points to 26. A third arrow labeled '10' points to 16.</p>